

MEDIA DIGITAIS — HIBRIDEZ, INTERATIVIDADE, MULTIMODALIDADE

Moisés de Lemôs Martins*

Professor da Universidade do Minho,
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS).

1. *Novas formas de comunicação e novas textualidades*

É meu propósito, neste texto, discutir um conjunto de conceitos ligados aos *media* interativos, rompendo os limites da relação entre produtores e recetores de conteúdos, o que também quer dizer entre autores e leitores de textos. Conhecemos, por exemplo, o sentido da obra hermenêutica e semiótica, tanto de Hans Robert Jauss como de Umberto Eco, aquele em *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik* (Fink, 1997), este em *Opera Aperta* (Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogono, Etas, 1962), um e outro a acentuarem, nos estudos da receção, o papel ativo do leitor na construção do texto e do seu sentido¹. Este entendimento do papel do leitor na receção da obra literária e artística ajuda a compreender os atuais desenvolvimentos hermenêuticos e semióticos sobre o «consumo produtivo», de Omar Calabrese, em *A Idade Neobarroca* (1999), e de «audiências criativas», de Manuel Castells, em *Communication Power* (2009).

Os conceitos que vou discutir são os seguintes: inovação, hibridez e interatividade. Vou insistir na ideia de que os novos *media* significam novas práticas, ou seja, por um lado, novas formas de comunicação digital interativa e, por outro, novas e multimodais textualidades («hipertextualidades») na produção de sentido.

Resumindo a minha ideia, retomo, em termos esquemáticos, o texto de Teresa Cruz (2011) introdutório ao livro coletivo que organizou sobre *Novos Media. Novas Práticas*, onde escrevem, entre outros, Eric Alliez, Friedrich Kittler, Peter Weibel e José Bragança de Miranda.

Os novos *media* significam a inovação, e não o novo, ou seja, significam práticas que impõem uma intervenção tecnológica. É essa a tese defendida por Carlos Alberto Scolari em *Hipermediaciones*, obra escrita em 2008, em que é feita a análise do território epistemológico, onde se cruzam as teorias da comunicação com as tecnologias digitais. Porque se tratam de práticas que impõem uma intervenção tecnológica, há que discutir nos novos *media*, antes de mais nada, a programação e o *design*. Dou como ilustração o trabalho colossal de programação e de *design* que existe num museu virtual, designadamente no Museu da Língua Portuguesa, inaugurado em São Paulo, em 2006,

numa área de mais de 4 mil m², que é uma fabulosa realização tecnológica, e ao mesmo tempo uma realização cognitiva e pedagógica, e ainda uma realização lúdica e gozosa.

A língua já é, por si, um empreendimento virtual, como sabemos desde Saussure. Imponhamos-lhe agora uma intervenção tecnológica, ou seja, transportemo-la para o nível da comunicação digital interativa e para as hipertextualidades multimodais de produção de sentido, tornadas possíveis pela tecnologia informática e multimédia. Por exemplo, na sala «Beco das Palavras», quão portentoso e engenhoso foi o trabalho de programação e de *design* realizado para, numa atividade de criação interativa, mostrar a origem e o significado das palavras do léxico do português, o que foi feito por meio de artefactos informáticos instalados em computadores, que podem ser manipulados pelo visitante, tanto por toques digitais como pelo acionamento de botões. Além dessa exibição etimológica do léxico do português, quão prodigioso foi o trabalho de programação e de *design*, num processo que vai da programação industrial à obra de autor, para produzir o som de todas as palavras, e, ainda, para representar as migrações dos sons, das palavras e dos povos — migrações essas, que, num processo de aculturação e de interculturalidade multissecular, produziram a língua portuguesa na diversidade actual de seus usos, de Portugal à Galiza e ao Brasil, e de Guiné-Bissau a Cabo Verde, a São Tomé e Príncipe, a Angola, a Moçambique e a Timor-Leste. E não pode deixar de ser assinalada, por outro lado, a apropriação estética feita pelo utilizador deste gigantesco trabalho de programação e de *design*, num processo que se reveste de carácter ludopedagógico e gozoso para o visitante do Museu.

Na era da técnica, as novas práticas de comunicação significam, da mesma forma, uma alteração do sentido da leitura, assim como uma alteração do sentido do olhar. Hoje, por exemplo, ler o jornal, ver televisão ou ir às exposições de um museu virtual são exercícios de comunicação que incluem, todos, práticas de navegação Web, ou seja, práticas de comunicação em condições de tempo, espaço e interlocução específicos: *downloads*, pirateados ou não, visualizações no YouTube, discussões nas redes sociais, expansão de artigos em *posts* de blogues, expansão de imagens em vídeos no YouTube, escolha de certos percursos no Museu da Língua Portuguesa, clicando para certas realidades e ignorando outras possibilidades, etc.

Os novos *media* significam, por outro lado, a hibridez, enfim, uma síntese tornada possível pela realidade técnica e que abre espaço para seres artificiais, mundos virtuais e experiências simulacrais, de que o Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo, é ainda uma magnífica ilustração. Nestas circunstâncias, trata-se de discutir os conceitos de sintetização e de simulação, mas já com a linha de separação entre o real e o virtual definitivamente quebrada. Além disso, os conceitos como *transmedia storytelling*, ou *cross-media*, ou ainda, convergência de *media*, para retomar a clássica expressão da obra de Henry Jenkins *Convergence Culture*, (2004) mais vieram misturar os níveis da presença real e da presença virtual, ao remeterem para conteúdos mediáticos que se processam em diversos *media* e diversas plataformas, como as redes sociais, os blogues, o YouTube, etc., e que perfazem aquilo que podemos caracterizar como «um caos semântico», próprio da constituição de «um novo território de investigação», segundo a expressão de Scolari (2008: 72)².

Com efeito, uma coisa é, por exemplo, o processo caracterizado por Roman Jakobson em *Linguística e Comunicação* (2003), de tradução inter-semiótica, ou de transmutação para o processo «de interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais». E coisa bem diferente é aquela a que se refere a *transmedia storytelling* ou *cross-media*, que significa a expansão da narrativa, por meio de vários *media*. Por exemplo, o «elogio da língua portuguesa», proclamado na «Praça da Língua», uma das salas do Museu da Língua, em São Paulo, com uma antologia de poetas e prosadores da literatura de expressão em língua portuguesa, urdidos com imagens que os contextualizam, nuns casos, os prolongam, noutros, e os corrigem também, compõem o virtuoso «caos semântico» de que fala Carlos Scolari.

Trata-se aqui de «uma galáxia textual» (Scolari, 2011: 130), produzida por uma espécie de explosão narrativa, que nos envolve a nós próprios e nos converte em protagonistas, já que a referida «Praça da Língua», na verdade, mais se assemelha a um «planetário da língua», dada a dinâmica combinação de áudio e imagens projetadas. Não é difícil vermo-nos a nós próprios como personagens da mesma epopeia, a sulcar os mares no meio do turbilhão das ondas, a rasgar florestas e a estremecer pela surpresa do canto de pássaros exóticos, e, finalmente, a entrar em comunhão com a Babel de vozes de todas as paragens onde a língua portuguesa é falada. Em síntese, nós próprios prolongamos, polifonicamente, a narrativa, convocando outros poetas e outros prosadores, sendo nós próprios também poetas e prosadores. E mais do que isso, podemos fotografar imagens e textos e enviá-los por telemóvel, para distantes paragens, com comentários nossos, sinalizando certos aspetos e parodiando outros. E podemos relançar a narrativa em *posts* de blogue, ou em redes sociais, retomando vídeos, filmes, fotografias e textos, numa atividade lúdica de *bricolage*, uma atividade que Derrida (1967: 418 s), retomando Lévi-Strauss, caracteriza como «mitopoiética»³.

2. O fluxo narrativo

Talvez seja a figura do fluxo a melhor chave de compreensão do nosso estado tecnológico, em que prolongamos e expandimos a narrativa, participando no jogo do ciberespaço e da cibercultura. O fluxo é uma metáfora da vida, tendendo ambos, fluxo e vida, a desenvolver-se na tensão entre equilíbrio e desequilíbrio. Os fluxos fazem corrente e as correntes vivem da duração. Não são traços ou linhas que substancializem e reifiquem o movimento, ou que fixem e rigidifiquem a vida. As vivências e as experiências são fases da corrente que é a duração de uma vida.

Fluir ao «ritmo da vida» é viver nuns casos energeticamente, e noutros quase desfalecendo. Um fluxo vive de impulsos, sendo pois do domínio da descontinuidade. A continuidade de um fluxo não nos garante a estabilidade. Qualquer equilíbrio conseguido encontra-se sempre ameaçado pela instabilidade. O *continuum* do curso de um fluxo (de uma vida) é, pois, uma abstração, uma substancialização, uma reificação. Podendo ser sempre palpitante, o equilíbrio do curso de um fluxo não pode deixar de ocorrer no meio de um

turbilhão (enfim, no meio do tumulto da vida). Alfred Schütz, leitor de Bergson, assinala que existe no fluxo uma «energia potencial». Pois bem, aquilo que anima esta passagem do *continuum* narrativo para o fluxo narrativo é a vibração deste energetismo.

A figura do fluxo não tem centro e participa do ser ilimitado para que remete a intransitividade dos verbos *fluir* e *ressoar*⁴. Viver sob o signo do fluxo, seja este luz, som ou sensibilidade, significa viver mais segundo o paradigma do tempo e da audição, e menos segundo o paradigma do espaço e da visão. O paradigma acústico, auditivo, é o paradigma do tempo, com sons, ressonâncias, durações, vibrações, ritmos, cadências, modulações, que são modos de ser não propriamente reticulares, mas de compactação ou compressão, e também de ampliação, do espaço e do tempo, que prolongam e expandem a narrativa⁵.

Por sua vez, o paradigma visual é mais o paradigma das substâncias, das coisas e dos estados de coisa, afinal é o paradigma do espaço e do território. Para falarmos como McLuhan, o paradigma visual projeta um espaço euclidiano: um espaço centrado, enclausurado, controlado, linear e estático, abstraído do mundo que o rodeia. Em contrapartida, o regime dos *objetos técnicos*, que são plenos de *sex-appeal*, como assinala Perniola (1994), é um regime de fluxos, ou seja, um paradigma acústico, que não se fixa em nenhum território. Fernando Pessoa dizia «a minha pátria é a língua portuguesa», ou seja, a minha pátria é um regime de fluxos, que vive de descontinuidades, por nele conter uma miríade caótica de sons, ressonâncias, durações, vibrações, ritmos, cadências, modulações. Em fluxo, de luz, som e sensibilidade, a língua portuguesa é um objeto sem território específico, é um objeto em *devir*, sem centro, apenas com novas práticas de memória por parte daqueles que a habitam. À imagem do «*bricolage* mitopoiético», referido por Derrida (1967: 419), as narrativas transmediáticas da língua fundam-se «no abandono declarado da relação a um *centro*, a um *sujeito*, a uma *referência* privilegiada, a uma origem ou a uma *arché* absoluta». Na realidade, «não existe unidade nem princípio absoluto no mito» (Derrida, *Ibid.*: 419).

Transposta, pois, para um dispositivo de comunicação multimédia, ou seja, para formas de comunicação digital interativa e para hipertextualidades multimodais, a língua portuguesa é assim um objeto híbrido, em processo centrífugo, uma galáxia textual e visual que perfaz um «caos semântico», para voltarmos à expressão de Carlos Scolari. Nestas circunstâncias, em expansão transmediática, a narrativa lusófona de uma língua comum poder-se-á viver sem fantasmas neocoloniais. Quer dizer, sem centro e em devir, a nossa língua comum pode deixar-se habitar pela memória de todos os seus falantes.

3. A inovação como lugar de travessia

Sabemos que um dos momentos-chave dos Tempos Modernos foi a *circum-navegação*, onde audaciosos exploradores descobriram novos mundos e alargaram, desse modo, as perceções habituais, as maneiras de ser e os diversos imaginários dos seus contemporâneos.

Não é possível dizermos que a partir da *navegação* eletrónica se está a passar qualquer coisa de semelhante à descoberta de um Novo Mundo: a mode-

lação de uma cultura totalmente diferente da cultura que marcou a modernidade, com clara influência nos modos de vida e nos imaginários sociais?⁶

A *circum-navegação* é uma figura que nos ajuda a pensar a travessia a fazer na experiência tecnológica, que é a experiência contemporânea por excelência. Lembremo-nos de Thomas Kuhn, que, ao refletir sobre as descobertas científicas e tecnológicas, pôde mostrar-nos de que modo elas constituíam a causa e o efeito daquilo a que chamamos um paradigma. Em sentido estrito, podemos compreender o paradigma como uma matriz que permite a eclosão de uma vida nova. E o que se encontra nos dias de hoje em gestação é exatamente aquilo a que chamamos cibercultura. Neste paradigma torna-se visível a híbridez do tempo, onde a energia das máquinas e as emoções dos homens se misturam como numa amálgama. E o ciberespaço, enquanto ambiente de produção informática, tanto constitui a viagem que esperamos fazer como o oceano em que importa navegar.

A experiência da tecnologia eletrónica combina, assim, uma *passagem* com uma *travessia*. Podemos fazer a passagem de um rio de uma margem para outra. A passagem fala-nos de uma experiência controlada, dominada, sem mistério nem magia, ou seja, também sem poesia. Nas passagens esperamos uma viagem sem sobressalto, tranquila, sem grandes obstáculos a transpor. Nas passagens existe, também, a habitualidade de um caminho conhecido. Coisa diferente é, todavia, a experiência da travessia de um oceano, por exemplo, que nos coloca em sobressalto permanente, dada a sua novidade e perigosidade. A *circum-navegação* assinala classicamente a experiência da travessia de oceanos e da ultrapassagem do limite estabelecido, de mares, terras e conhecimentos. Aquele que primeiro a empreendeu não chegou ao destino. Sabemos, com efeito, que Fernão de Magalhães morreu nas ilhas Molucas, afrontando os perigos com que se deparou na travessia.

A *circum-navegação* é, pois, uma boa metáfora para caracterizar a atual experiência tecnológica. Na *circum-navegação* clássica houve o sextante, o astrolábio e a esfera armilar. Mas havia sobretudo as estrelas para nos conduzir na noite. Deixámos, entretanto, de olhar para as estrelas e passámos a olhar para os ecrãs, como assinala Virilio (2001: 135). Ou seja, da história de sentido em que se inscreviam as estrelas, o Ocidente abriu caminho para os ecrãs. E nesta travessia atribuiu-se uma «pele tecnológica» (Kerckhove, 1997), uma pele para a afeção, ou seja, para o ser-com-outros.

No Ocidente, as estrelas têm, de facto, virtualidades narrativas: sempre nos conduziram nas travessias (de mares, desertos e tentações), tinham sentido, ou melhor, inscreveram-nos numa história de sentido, entre uma génese e um apocalipse. E ao inscreverem-nos numa história da salvação, sempre nos impediram de naufragar. Na cultura ocidental temos até a estrela por excelência, aquela que surgiu a Oriente conduziu o Ocidente durante vinte séculos. A estrela que conduziu os Reis Magos permitiu, desse modo, a narrativa da Epifania — o mistério de um Deus incarnado, fundando no cristianismo a civilização ocidental.

Ao retomar o imaginário das estrelas, a nova *circum-navegação*, uma *circum-navegação* eletrónica, concretiza o novo paradigma cibercultural, uma travessia em direção à Nova América de um novo arquivo cultural, que reativa o antigo, o arcaísmo, enfim, a mitologia, e, ao mesmo tempo, reconfigura em permanência a comunidade, pelo desejo de ser-com-outros.

4. A inovação, e não o novo; a interatividade, e não a interação.

Os novos *media* significam, ainda, a interatividade, e não propriamente a interação, ou seja, significam práticas sociais que não remetem apenas para a liberdade e autonomia dos atores sociais, mas que remetem, da mesma forma, para os constrangimentos da ação social, a qual ocorre sempre em condições específicas de tempo, espaço e interlocução. No caso em estudo, as condições específicas dos novos *media* são as condições de tempo, espaço e interlocução possibilitados pelo ciberespaço e pela cibercultura. E é meu propósito interrogar esta amálgama de ativismo, automatismo, criação e entretenimento, que encontramos nas novas formas de comunicação digital interativa e nas hipertextualidades multimodais de produção de sentido, entre as quais se encontram as formas de hipertexto, que vemos, por outro lado, associadas à ideia de jogo e de interatividade⁷.

Os novos *media* significam, na forma miniatural de circuitos digitais de funcionamento, procedimentos técnicos que constituem uma realidade autónoma, autotélica e programável. Para dar um exemplo, essa é a lição a retirar dos *Role-Playing Games* (RPG). Hoje, é possível produzir qualquer imagem, seja ela histórica ou meramente imaginada, assim como produzir qualquer afinação musical, simulando-as «por meio de algoritmos, aparentemente sem sequer tocar nos materiais» (Kittler, 2011: 19). A situação dos novos *media* não é mais a de uma mera representação analógica, que remete para a cópia do mundo ou para a correspondência com ele, mas a de uma representação que remete para aquilo a que Baudrillard (1981) chamou simulação e produção de simulacros de mundo. A simulação e o simulacro são do domínio da inovação, e não do novo, ou seja, são produções e produtos que supõem uma intervenção tecnológica. Funcionam como metáforas do mundo, não por estabelecerem uma relação de semelhança com ele, mas por estabelecerem antes uma imaginativa semelhança de relação com ele. Por essa razão, podemos dizer que, antes de mais nada, a simulação e o simulacro obrigam a que, nos novos *media*, discutamos as práticas de simulação e de simulacro produzidas e autorizadas pela programação e pelo *design*.

Podemos dizer, no entanto, que os novos *media*, neste aspeto específico de serem práticas de simulação e de simulacro, não são assim tão novos. A rutura fundamental, tanto na genealogia dos *media* como na história da imagem, dá-se em meados do século XIX, com a revolução ótica, inaugurada pela máquina fotográfica, uma nova máquina de visão.

Nessa altura em que a fotografia exerce um fascínio considerável e os correios são um modo de contacto dinâmico com preponderância nos laços sociais, são por sua vez os postais ilustrados que interrompem o quotidiano com vistas e retratos, que tanto lembram as impressões realistas dos irmãos Lumière, como as aventuras fantasistas de Méliès.

Visão híbrida, a imagem fotográfica define-se pelo jogo entre o homem e a máquina, o operador e o aparelho. Juntando *mimesis* e *ludus*, a imagem sintética define-se pelo negativo, uma vez que nela se retrai a presença humana, precipitando, em consequência, uma crise da representação e um «trauma da significação», para falar como Rosalind Krauss o fez a propósito da fotografia⁸.

Como bem assinala Maria da Luz Correia (2011), foi o postal fotográfico do início do século XX o primeiro *medium* a transformar «a sóbria máquina de reproduzir o real num malicioso engenho de o manipular». Esse procedimento compreende colagens fotográficas e *puzzles* epistolares, ou seja, processos lúdicos de recreação e processos de montagem, que envolvem fotógrafos, editores e remetentes.

No entanto, vêm a ser os contemporâneos dispositivos eletrônicos de programação e de *design*, numa linha de continuidade e de cisão com a máquina fotográfica, a generalizar o processo de produção de imagens como práticas de simulação e de simulacro, entre a troca lúdica e a partilha diária de imagens digitais nos ambientes reais e virtuais dos nossos telemóveis e computadores, como outrora ocorreu com os postais fotográficos.

A programação e o *design* supõem, pois, um processo que junta *mimesis* e *ludus*, e também *recreação* e *montagem*. Neste sentido, estão numa linha de continuidade com a tradição do divertimento fotográfico, para que remete o processo de recreação⁹. Recrear é jogar, sendo o jogo uma ação divertida, distraída e fictícia. E é também repor em jogo, apropriar-se do que está em jogo e participar. E está ainda numa linha de continuidade com o procedimento da montagem, nos termos em que foi caracterizado por Walter Benjamin. De acordo com este filósofo e sociólogo alemão, a montagem é a *mimesis* própria das técnicas de reprodução mecânica, usadas na imprensa, no cinema, na rádio e na fotografia. Consiste numa confeção de conteúdos a partir de «fragmentos múltiplos» e teria uma propriedade excitante, por um lado, e uma qualidade organizadora, por outro (Benjamin, 1992: 152-153).

Esta forma de ver, própria dos olhos mecânicos, teria consequências sensoriais e psíquicas perturbantes, pelo seu caráter ilusionista, o que engendraria uma crise do real (Benjamin, *Ibid.*: 99). Estes novos aparelhos de reprodução têm, portanto, uma forma peculiar de mostrar, que se cumpre numa função apresentadora do real. O seu uso converte e modifica os próprios aparelhos, gerando a crise das noções de «autor» e de «espectador», que se tornam participantes do processo (Benjamin, *Ibid.*: 151).

5. A máquina desejanse e o desejo maquinado

Sobretudo com a explosão da técnica, o nosso tempo acelerou, e nós fomos, com efeito, alienados da nossa condição propriamente histórica. O objetivo passou a ser o mercado e o que nos está a acontecer é o controle tecnológico e a mobilização acelerada para o mercado. Gostaria de retomar neste passo o texto de Heidegger sobre a técnica, escrito em 1954. Debruçando-se sobre a natureza da técnica, Heidegger (2002: 13-15) relembra a tradição aristotélica para assinalar que a técnica supõe uma *causa materialis*, uma *causa formalis*, uma *causa finalis* e uma *causa efficiens*. E dá como exemplo a fabricação de um cálice, que supõe um material, por exemplo a prata — *causa materialis*; que supõe também uma forma, por exemplo a figura de uma taça — *causa formalis*; que supõe ainda um fim, por exemplo o culto — *causa finalis*; e que, finalmente, supõe um artesão (o ourives), que produz o efeito, fazendo o cálice — *causa efficiens*. Acontece, todavia, que na era da técnica (uma modernidade de «de meios sem fins», como ad-

verte Agamben), a *causa finalis* desaparece, deixa de constituir uma causalidade (*Ibid.*: 14), e a *causa efficiens* muda de natureza. Do que se trata agora não é do artesão, como faz notar Heidegger, mas «da eficácia e da eficiência de um fazer» (*Ibidem*), ou seja, da utilidade social no processo de produção. Pode então dizer-se que a *causa efficiens* exige operatividade e eficácia; e a *causa efficiens* já não é o ourives, mas um efeito do mercado, uma mercadoria¹⁰.

Ao referirmos a utilidade social no processo de produção, é necessário ter em atenção, por um lado, uma mudança nos objetos, que deixam de ser produzidos em massa, dotados de poder de atração, «para incluir crescentemente os compradores no seu âmbito» (Bragança de Miranda, 2011: 36), e por outro lado, o facto de «os produtores tenderem a desaparecer, transformando-se em “imagem”, sendo muitas vezes a imagem todo o produto que existe» (*Ibidem*). Neste contexto, em que a economia é incessantemente mediaticizada e digitalizada, com tudo a ser infinitamente reciclado e hibridizado, Bragança de Miranda (*Ibid.*: 37) refere, na linha de Hal Foster, que «a monetarização é crescentemente mediada pelo *design*».

Em termos marxistas, o «valor» de um objeto era baseado no trabalho que continha e no material de que era feito. Mas, como bem refere Vilém Flusser (1999: 20), quando os materiais embaratecem e o trabalho se automatiza, apenas o «*design* confere valor».

Como conclui Bragança de Miranda (2011: 37), estamos diante de uma metamorfose da tese de Guy Debord (1992: p. 21) sobre a sociedade do espetáculo: a sociedade moderna, acorrentada, não manifesta senão o seu desejo de dormir, sendo o espetáculo o guardião desse sono; para Debord, o modelo era a imagem do cinema; agora, todavia, a transformação dos materiais e dos processos de produção deve-se a alterações introduzidas pela técnica no momento em que ela assume a forma do *design*.

Vemos, hoje, que a própria arte se transforma na questão de saber o que significa a técnica moderna, pelo que o artista se transforma em engenheiro, com todas as artes a converterem-se numa «distribuição da realidade sensível ao domicílio» (Kittler, 2011: 18). É a este momento «em que técnica e estética se fundem» que Bragança de Miranda (2011: 35) chama *design*.

É um facto, os dispositivos tecnológicos aparelham-nos esteticamente, reorganizando a nossa experiência em torno da subjetividade e da emotividade, dando-lhe uma feição retórica e libidinal: hoje consumimo-nos em emoção, sensação e sedução. O poder da tecnologia passa também muito por esta conjunção atual da técnica e da estética. Muito do poder das imagens tecnológicas radica exatamente neste «bloco alucinatório», produzido pela ligação da técnica e da estética, de que fala Bragança de Miranda (1999: 101).

Era já claro para Walter Benjamin, na primeira metade do século xx, que os dispositivos de imagens causavam comoção e impacto generalizado, e que, portanto, a nossa sensibilidade estava a ser penetrada pela aparelhagem técnica, de um modo simultaneamente óptico e tátil (Teresa Cruz, 1999: 112). Nos anos sessenta, também McLuhan (1968: 37) insistiu neste ponto: não é ao nível das ideias e dos conceitos que a tecnologia tem os seus efeitos; são as relações dos sentidos e os modelos de perceção que ela transforma, pouco a pouco, e sem encontrar a menor resistência. Mas foram Gilles Deleuze e Félix Guattari quem fez o diagnóstico mais completo desta situação, em que a

técnica e a estética fazem bloco. No *Anti-Odipe*, estes autores propõem a equivalência entre corpo, máquina e desejo. Sendo a máquina desejante e o desejo maquinado, é ideia de ambos que existem «tantos seres vivos na máquina como máquinas nos seres vivos» (Deleuze e Guattari, 1972: 230).

Guy Debord, em *A Sociedade do Espectáculo*, tematizou esta atual conjunção da técnica com a estética, como uma crescente anestesia da vida, ou por outra, como uma crescente congelação dissimulada do mundo. Nas exatas palavras de Debord (1992: p. 200), «É porque a própria história persegue a sociedade moderna como espectro, que se encontra a pseudo-história construída a todos os níveis do consumo da vida, para preservar o equilíbrio ameaçado do atual *tempo congelado*».

A linguagem dos dispositivos tecnológicos parece constituir hoje, verdadeiramente, a ligação que nos resta. É um facto que os atuais dispositivos tecnológicos nos ligam e desligam do mundo e dos outros. Simplesmente, tanto esta ligação como esta «desligação» são um efeito em nós do funcionamento da máquina. Ela liga-nos por ação de um aquecimento emocional e desliga-nos pela ação oposta de um arrefecimento. A imagem de produção tecnológica reconforta-nos numa calda de emoções. Mas o resultado é o de uma cidade a viver anestesiada, sem «nenhuma espécie de compromisso com a época e com as ideias que a motivam» (Benjamin, 1992: 490), e a chafurdar, sem esperança, num quotidiano em que ninguém parece disposto a arriscar a pele.

Insisto no poder dos dispositivos tecnológicos de imagens: eles aparelham-nos esteticamente, reorganizando a nossa experiência em torno da nossa subjetividade e emotividade, modelam em nós uma sensibilidade artificial, uma sensibilidade puxada à manivela, uma vez que esses dispositivos tecnológicos funcionam em nós como próteses de produção de emoções, como maquinas que produzem e administram afetos.

Existe, todavia, um aspeto sobre o poder das imagens que não pode ser iludido: a imagem tecnológica tem poder, mas não é o poder; por muito tentada que seja pela *diabolía*, ou seja, pela separação, a imagem tecnológica apenas representa o poder e o simboliza.

A grande questão que, em meu entender, está toda por resolver, num mundo modelado por tecnologias que administram emoções, é a da razão e da exigência do outro, ou seja, é a do horizonte de uma comunidade partilhada. Permanece, pois, por resolver o problema da configuração de um novo espaço democrático, um espaço ordenado pela «metáfora do outro», sendo o outro o excluído, o iletrado, o iliterato, o marginalizado, o desqualificado¹¹.

1 Esta obra de Hans Robert Jauss está traduzida na coletânea *A Literatura e o Leitor*, coletânea com Wolfgang Iser, Luiz Costa Lima e Hans Ulrich Gumbrecht (Paz e Terra, 2000). A obra de Umberto Eco foi traduzida em português, em 1989: *Obra Aberta* (Lisboa: Difel).

2 Carlos Scolari (2011: 128) utiliza como sinónimos os conceitos de *transmedia storytelling* e de *cross-media*, o último dos quais, reconhece, é todavia mais usado nos meios profissionais do que nos meios académicos. O termo de *transmedia storytelling* foi cunhado por Henry Jenkins (2003). François Jost (2011: 95) prefere falar de «luta intermídia», em vez de utilizar o termo convergência. Ver, também, sobre *transmedia storytelling*, Christian Salmon (2007), que propõe um ponto de vista crítico sobre a *storytelling*: «uma máquina de fabricar histórias e de formatar espíritos».

- 3 Convoco, neste contexto, o texto de Deleuze (1985), «Os poderes do falso», e o uso que dele faz Maria da Luz Correia em «Recreações, dos postais fotográficos aos postais digitais» (no prelo). Numa espécie de arqueologia dos procedimentos tecnológicos, que hoje fazem confluir os mundos da presença real e da presença virtual, Maria da Luz Correia lembra as «criações lúdicas» do postal fotográfico fantasista, dos começos do século xx, o qual, apesar de ter um «estatuto de indício do real», explora os «cristais do falso», segundo a expressão de Deleuze, «onde real e virtual cabem num mesmo *cliché*», dada a miríade de enquadramentos que a fotografia reproduz e o leque de instantâneos que o postal engendra. Com efeito, tanto na fotomontagem como na encenação fotográfica, a sugestão da possibilidade de corte e colagem do visível permite já simular a mistura do real e do virtual, que é hoje um procedimento comum das novas práticas mediáticas.
- 4 Num muito interessante artigo, publicado na revista *Poétique*, Paolo Fabbri (2010, n.º 164) analisa as virtualidades do uso do «modo infinitivo» pelos futuristas, sobretudo por Marinetti, num movimento que se conjuga com o nosso propósito sobre o fluxo. Depois de assinalar que o contributo semiológico de Marinetti se cruza, «de maneira imprevista», com Deleuze, no modo como pensa «os signos e a linguagem, o tempo e a subjectividade», Fabbri (*ibid.*: 454) sublinha que «diferentemente dos outros modos, o “conceito” de infinitivo, com a elegância sintática do seu ajustamento ao substantivo, exprimiria a continuidade, a duração, a fluidez da vida e da intuição que a compreende». E convoca explicitamente Marinetti, numa frase lapidar: «Verbo no infinitivo = divindade da ação» (*apud* Fabbri, *ibid.*: 455).
- 5 Jacques Derrida (1967: 423) lembra que «este movimento do jogo, autorizado pela falta, pela ausência de centro ou de origem, é o movimento da *suplementaridade*. Não é possível determinar o centro ou esgotar a totalização, porque o signo que substitui o centro, que o *supre*, que toma o lugar dele na sua ausência, esse signo acrescenta-se, é adicional, *suplementa-o*».
- 6 Foi esta a linha condutora de Stéphane Hugon (2010), no texto que reproduz a sua tese de doutoramento e a que deu o título *Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet* (Paris, CNRS Éditions). Colocando-se do ponto de vista de «uma sociologia dos espaços eletrónicos», Hugon interroga, entre outros aspetos, «uma cultura da deambulação», «uma genealogia da deriva», «o que significa habitar», «o que é uma paisagem», e ainda «a dinâmica comunitária».
- 7 Veja-se, neste sentido, Mourão, José Augusto (2001) *Para Uma Poética do Hipertexto*. Veja-se, também, Nelson Zagalo (2009), «*Media* criativos e interactivos».
- 8 É Rosalind Krauss (2002: 76-93) quem usa esta expressão para descrever o impacto do aparecimento da fotografia no trabalho de Marcel Duchamp.
- 9 A noção de recreação é empregue pela primeira vez no domínio da expressão visual para referir a fotografia amadora e significa emprego do tempo livre e divertimento dos sentidos. A popularização do termo deve-se a obras de vulgarização científica, como é o caso de *As recreações fotográficas* (1891), de Albert Bergeret (citado por Clément Chéroux, 1998). Essas obras de vulgarização científica são manuais que ensinam como posar e manipular clichés.
- 10 Kittler (2011: 11) retoma o argumento aristotélico para salientar que «o artista como autor se fica por uma de entre as quatro causas (*aitiai*)», sendo elas as seguintes: o material (*hylé*) e a forma apreendida (*eidos*), o resultado a partir do feitor da obra e finalmente, ou quando muito, o movimento em direção ao alvo (*telos*), transformando a coisa isolada na sua realidade (*energeia*).
- 11 Sobre a reconfiguração de um novo espaço democrático, um espaço ordenado pela «metáfora do outro», escrevi *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs* (Martins, 2011). Ver, por exemplo, pp. 89-101.

Baudrillard, Jean

1981 *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée.

Benjamin, Walter

1992 *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa, Relógio D'Água.

Calabrese, Omar

1987 *A Idade Neobarroca*, Lisboa, Edições 70, 1999.

Castells, Manuel

2009 *Communication Power*, Oxford/Nova Iorque, Oxford University Press.

Chéroux, Clément

1998 «Les récréations photographiques», in *Études Photographiques*, 5, Novembro de 1988. URL: <http://etudesphotographiques.revues.org/index167.html>. Consultado a 15 de Novembro de 2010.

Correia, Maria da Luz

2011 «Recreações, dos postais fotográficos aos postais digitais» (20 páginas dactilografadas, no prelo).

Cruz, Maria Teresa

1999 «Da nova sensibilidade artificial», in *Imagens e reflexões. Actas da 2.ª semana Internacional do Audiovisual e Multimédia*, Lisboa, Ed. Universitárias Lusófonas, pp. 111-116.

2011 «A ideologia da interactividade: para uma crítica da economia estética», in Cruz, Maria Teresa, *Novos Media Novas Práticas*, Lisboa, Vega, pp. 72-79.

Debord, Guy

1967 *La Société du Spectacle*, Paris, Gallimard, 1992.

Deleuze, Gilles, e Guattari, Félix

1972 *L'Anti-Édipe*, Paris, Éditions de Minuit.

Derrida, Jacques

1967 «La structure, le signe et le jeu», *L'Écriture de la Différence*, Paris, Seuil.

Eco, Umberto

1962 *Obra Aberta*, Lisboa, Difel, 1989.

Fabbri, Paolo

2010 «Grammaire d'un repas futuriste», *Poétique*, n.º 164: 447-460, Paris, Seuil.

Flusser, Vilém

1999 *The Shape of Things — A Philosophy of Design*, Londres, Reaktion Books.

Foster, Hal

2002 *Design and Crime (and Other Diatribes)*, Nova Iorque, Verso.

Heidegger, Martin

1954 «A Questão da Técnica», *Ensaio e Conferências*, Petrópolis, Ed. Vozes, 2002, pp. 11-38.

Hugon, Stéphane

2010 *Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet*, Paris, CNRS Éditions.

Jakobson, Roman

1970 *Linguística e Comunicação*, São Paulo, Cultrix.

Jauss, Hans Robert

2000 *A Literatura e o Leitor*, Colectânea com Wolfgang Iser, Luiz Costa Lima e Hans Ulrich Gumbrecht, Rio de Janeiro, Paz e Terra.

Jenkins, Henry

2003 «Transmedia Storytelling», *Technology Review*, Janeiro.

2008 *Convergence Culture — Where old and new media collide?*, Nova Iorque, New York University Press.

Jost, François

2011 «Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias?», *Matrizes*, ano 4, n.º 2, pp. 93-109.

Kerckhove, Derrick de

1997 *A Pele da Cultura — Uma investigação sobre a nova realidade electrónica*, Lisboa, Relógio D'Água.

Kittler, Friedrich

2011 «Técnicas artísticas», in Cruz, Maria Teresa, *Novos Media. Novas Práticas*, Lisboa, Vega, pp. 10-19.

Krauss, Rosalind

1990 *O Fotográfico*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2002.

Martins, Moisés de Lemos

2011 *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*, Coimbra, Grácio Editor.

McLuhan, Marshall

1964 *Pour Comprendre les Médias*, Paris, Seuil, 1968.

Miranda, J. Bragança

1999 «Crítica da estetização moderna», *Imagens e Reflexões. Actas da 2.ª semana Internacional do Audiovisual e Multimédia*, Lisboa, Ed. Universitárias Lusófonas, pp. 92-105.

2011 «O Design como problema», in Cruz, Maria Teresa, *Novos Media Novas Práticas*. Lisboa: Vega, pp. 29-47.

Mourão, José Augusto

2001 *Para Uma Poética do Hipertexto*, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas.

Perniola, Mário

1994 *O Sex Appeal do Inorgânico*, Ariadne, Lisboa, 2004.

Salmon, Christian

2007 *Storytelling. La Machine à Fabriquer des Histoires et à Formater les Esprits*, Paris, La Découverte.

Scolari, Carlos Alberto

2011 «A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo» (entrevista), in *Matrizes*, ano 4, n.º 2, pp. 127-136.

2008 *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona, Gedisa.

Virilio, Paul

2001 «Entretien avec Paul Virilio», *Le Monde de l'Éducation*, 294: 135-138.

Zagalo, Nelson

2009 «Media criativos e interactivos», in Coelho, Maria Zara (Org.), *Não Poupes no Semear. Trinta Anos de Comunicação*, Anibal Alves, Coimbra, Grácio Editor, pp. 215-218.

Weibel, Peter

2011 «O impacto dos instrumentos informacionais: da simulação à estimulação», in Cruz, Maria Teresa, *Novos Media. Novas Práticas*, Lisboa, Vega, pp. 82-103.